



DEUTSCHE DIGITALE KINDER- UNIVERSITÄT



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



INHALTSVERZEICHNIS

I. WAS IST DIE DEUTSCHE DIGITALE KINDERUNIVERSITÄT?	3
1. Pädagogische Ansätze	7
1.1 Frühes Fremdsprachenlernen	7
1.2 Medienkompetenz	8
1.3 CLIL-Methode	8
1.4 Gamification	9
2. Struktur	10
2.1 Fakultäten	10
2.2 „Die Sendung mit der Maus“	10
2.3 Lehrende	11
2.4 Aufgaben nach den Vorlesungen	13
2.5 Auszeichnungen	15
II. DIE KINDERUNI AN SCHULEN	18
1. Für themenorientierten DaF-Unterricht	19
2. Für CLIL-Unterricht und fächerübergreifende Projekte	19
3. "Kinderuni im Koffer"	20
III. DIE KINDERUNI LIVE	21
IV. PROJEKTPARTNER & IMPRESSUM	22

I. WAS IST DIE DEUTSCHE DIGITALE KINDERUNIVERSITÄT?



Die Deutsche Digitale Kinderuniversität ist ein innovatives Projekt, das bei der Neugier der Kinder ansetzt, ihr Denken kreativ fördert und sie mit der deutschen Sprache bekannt macht. Sie bietet die Möglichkeit, unterschiedliche Wissensbereiche kennenzulernen und diese spielerisch zu erforschen.

Und das Wichtigste: Die Deutsche Digitale Kinderuniversität behandelt Fragen, die für Kinder von großer Bedeutung sind.

Die zentrale Komponente der Deutschen Digitalen Kinderuniversität ist eine Online-Plattform. Sie ist allen Kindern frei und kostenlos zugänglich.

Die Digitale Kinderuni besteht aus drei Teilen:

KINDERUNI ZU HAUSE

Jedes Kind kann sich zu Hause mit der Digitalen Kinderuni beschäftigen. Aber auch die Eltern können das Kind dabei begleiten und unterstützen, auf das Profil ihres Kindes zuzugreifen und den Lernfortschritt mitverfolgen.

KINDERUNI LIVE

Neben dem digitalen Format bietet das Goethe-Institut auch Präsenzveranstaltungen der Kinderuniversität an. So können die Kinder „live“ ihr Wissen vertiefen und erweitern.

KINDERUNI AN SCHULEN Mit der Digitalen Kinderuni können sich Kinder - von den Lehrenden begleitet - individuell oder in Lerngruppen im Unterricht wie auch außerhalb des regulären Unterrichts Wissen und Kenntnisse aneignen.

Ferner werden Inhalte für themenorientierten DaF-Unterricht, CLIL-Unterricht sowie für fächerübergreifende Projekte bereitgestellt.

Für Lehrende, die mit der Deutschen Digitalen Kinderuniversität im Unterricht oder außerhalb des Unterrichts arbeiten wollen, werden didaktische Materialien angeboten.

DEUTSCHE

Fremdsprachen lassen sich am besten schon im Kindesalter lernen. Mehrsprachigkeit ist einer der grundsätzlichen Ansprüche der Gegenwart und Deutsch ist nach dem Englischen die bedeutendste Sprache der wissenschaftlichen Community.

DIGITALE

Die Vorlesungen der Deutschen Digitalen Kinderuniversität sind kostenlos und über die Online-Plattform des Goethe-Instituts jederzeit abrufbar.

KINDER-

Die Kinderuni wurde für Kinder von acht bis zwölf Jahren (2. – 6. Klasse) entwickelt. Hierbei handelt es sich allerdings nur um eine Empfehlung. Die Unterrichtsangebote sind auch für ältere Kinder und für Erwachsene interessant.

UNIVERSITÄT

Die Deutsche Digitale Kinderuniversität gliedert sich in drei Fakultäten "**Mensch**", "**Natur**" und "**Technik**". Das Kind kann spielerisch eine universitäre Karriere durchlaufen, vom Studierenden bis zum Professor mit Auszeichnung.

Die Struktur, die Inhalte, die Methoden und die pädagogischen Ansätze der Deutschen Digitalen Kinderuniversität entsprechen den modernen Bildungstechnologien, die international erfolgreich anerkannt sind.

Die Digitale Kinderuni basiert - kurz formuliert - auf dem **Prinzip des kindgerechten Lernens**. Sie soll Neugierde und Spaß am Wissen wecken. Vorlesungen und Beiträge, die interaktiv angelegt sind, wechseln sich dabei ab: Nach jeder sechs- bis zehnminütigen Folge öffnet sich für das Kind ein Bereich mit Aufgaben. Indem es sie löst, festigt das Kind das gerade erlernte Wissen. Die Aufgaben basieren nicht nur auf dem Unterrichtsstoff, sondern bringen die jungen Studierenden dazu, selbst logische Schlüsse und Parallelen zu ziehen sowie kreativ zu denken.

Die Kinderuni **ersetzt nicht den Schulunterricht**, sondern erweitert ihn. Eines der Ziele der Deutschen Digitalen Kinderuniversität ist es zu zeigen, dass es für jedes Phänomen des Alltagslebens eine wissenschaftliche Erklärung geben kann. Den eigenen Horizont zu erweitern, die Welt mit neuen Augen zu betrachten, gewonnenes Wissen im Alltag zu überprüfen - daran soll die Deutsche Digitale Kinderuniversität Anteil haben.

1. PÄDAGOGISCHE ANSÄTZE

Die Deutsche Digitale Kinderuniversität vereint mehrere pädagogische Ansätze und Methoden.

1.1. Frühes Fremdsprachenlernen

Fremdsprachenkenntnisse sind eine der Schlüsselqualifikationen des 21. Jahrhunderts. Je früher das Interesse, eine Fremdsprache zu lernen, beim Kind einsetzt, desto wahrscheinlicher ist es, dass es diese später ohne größere Schwierigkeiten beherrscht und unter Umständen fließend sprechen wird. Deshalb wird das Lernen in der Kinderuni vom Kennenlernen der deutschen Sprache begleitet.

Mit jeder neuen Fremdsprache erschließen sich Kinder Wissen über die Welt. Mehrsprachigkeit ist eine wichtige Voraussetzung für die Verständigung im internationalen Raum und ein Fundament für eine erfolgreiche Ausbildung im In- und Ausland.



1.2. Medienkompetenz

Das Online-Format vermittelt den Kindern zusätzliche Medienkompetenz. Medienkompetent zu sein bedeutet, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen entsprechend sachkundig und bewusst zu nutzen.



In der Regel können Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren bereits gut mit mobilen Endgeräten umgehen, die sie in erster Linie zum Spielen nutzen. Die Deutsche Digitale Kinderuniversität trainiert den Umgang mit computergestützten Technologien, was deren weitere Nutzung in der Zukunft erleichtert.

1.3. CLIL-Methode

CLIL (Content and Language Integrated Learning) gewinnt innerhalb des Fremdsprachenlernens weltweit an Bedeutung. Viele Schulen in Mittel- und Westeuropa haben die von dieser Art des Lernens einer Fremdsprache

ausgehenden Impulse aufgegriffen und die CLIL-Methode in den Unterricht eingeführt.

Drei Argumente sind hierbei entscheidend: erstens das empirisch-experimentelle Vorgehen in vielen

Sachgebieten, insbesondere den naturwissenschaftlichen, welchem beim Prozess des Fremdsprachenerlernens ein hoher Stellenwert zukommt; zweitens das Lernen einer anderen Sprache in einem authentischen Kontext mit anwendbaren Inhalten und drittens die Möglichkeit, sprachliches Handeln an konkreten und beschreibbaren Dingen und Prozessen erfahrbar zu

machen.

Darüber hinaus erhöht CLIL nicht nur die Erfolgsaussichten beim Fremdsprachenlernen, sondern entwickelt zugleich kommunikative Fertigkeiten der Lernenden.

1.4. Gamification

Gamification beschreibt den Einsatz spielerischer Elemente in nicht spielerischen Situationen. Vorlesungen an Universitäten sind nicht immer einfach und erfordern oftmals ein gewisses Maß an Konzentration. Um die Kinder nicht zu überfordern, ähnelt die Deutsche Digitale Kinderuniversität vom Aufbau her einem Spiel: Die Teilnehmer sammeln „Badges“ und erreichen damit immer neue Titel – vom Studierenden über den Bachelor, Master und Doktor bis hin zum Professor.



2. STRUKTUR

2.1. Fakultäten

Die drei Fakultäten der Kinderuni entsprechen den Wissensgebieten, die Kinder in ihrem Alltagsleben umgeben: Mensch, Natur und Technik. Die Fakultät „Mensch“ beschäftigt sich mit Themen aus Medizin, fremden Kulturen, Essen,

Kunst und Sport. Die Fakultät „Natur“ erforscht die Pflanzen- und Tierwelt. „Technik“ ist die Fakultät, in der die Funktionsprozesse unterschiedlichster Geräte analysiert werden.

2.2. „Die Sendung mit der Maus“

Die Inhalte der Vorlesungen stammen aus der bekannten deutschen TV-Sendung „Die Sendung mit der Maus“, die schon seit vielen Jahren in Deutschland läuft und zu den Favoriten im deutschen Kinderfernsehen gehört.



Der Moderator Christoph und seine Kollegen veranschaulichen, wie die Welt sich strukturiert und funktioniert. Die Maus ist zusammen mit ihren Kollegen, dem Elefanten und der Ente, die Hauptfigur der kurzen Zeichentrickfilme, durch die Christophs Beiträge ergänzt werden.

„Die Sendung mit der Maus“ wird vom Westdeutschen Rundfunk (WDR) in Köln produziert und wurde dem Goethe-Institut für das Vorhaben der Deutschen Digitalen Kinderuniversität zur Verfügung gestellt.

2.3. Lehrende

Die erstrangige Figur ist der zerstreute wie geniale **Professor Einstein**.



Unterstützt wird er von seiner wissenschaftlichen Mitarbeiterin **Sophie Schlau**.

JOWO ist eine der begnadeten Erfindungen Einsteins und wurde nach Johann Wolfgang von Goethe benannt. JOWO ist sein Spitzname, denn mit richtigem Namen heißt der kleine Roboter JOWOGO.



Der Moderator **Christoph** aus der „Sendung mit der Maus“ übernimmt in der Digitalen Kinderuniversität die Aufgabe des Feldforschers.

2.4. Aufgaben nach den Vorlesungen

Die Deutsche Digitale Kinderuniversität soll sowohl Kinder ohne Deutschkenntnisse als auch Kinder mit Grundkenntnissen des Deutschen ansprechen. In diesem Zusammenhang wird die CLIL-Methode in unterschiedlicher Form angewandt.

Für junge Studierende, die noch kein Wort Deutsch sprechen oder verstehen, sind die Vorlesungen in englischer Sprache, wobei einzelne Wörter auf Deutsch eingestreut werden. Diese sind wesentlich, um andere Aufgaben

zu lösen.

Wenn das Kind bereits ein wenig Deutsch versteht und auch spricht, werden die Dialoge in einfachem Deutsch präsentiert. Es ist möglich, englische und deutsche Untertitel zum besseren Verständnis einzublenden. Wie in der englischen Version lernen die Teilnehmenden auch hier neue Wörter, die bereits einem höheren Niveau zuzuordnen sind. Es folgen weitere Übungen, die das Erlernte festigen.



	KINDER / STUDIERENDE OHNE DEUTSCH- KENNTNISSE	KINDER / STUDIERENDE MIT GRUND- KENNTNISSEN DES DEUTSCHEN
Vorlesung	In englischer Sprache + deutsche Wörter auf A1-Niveau	Auf Deutsch mit englischen oder deutschen Untertiteln + deutsche Wörter auf A2-Niveau
Inhaltsbezogene Aufgaben	Drei Aufgaben in englischer Sprache unter Verwendung der erlernten deutschen Wörter	Drei Aufgaben in deutscher Sprache auf A2-Niveau
Sprachwissen	Eine Bonus-Aufgabe, während der die neuen Wörter gefestigt werden	

2.5. Auszeichnungen

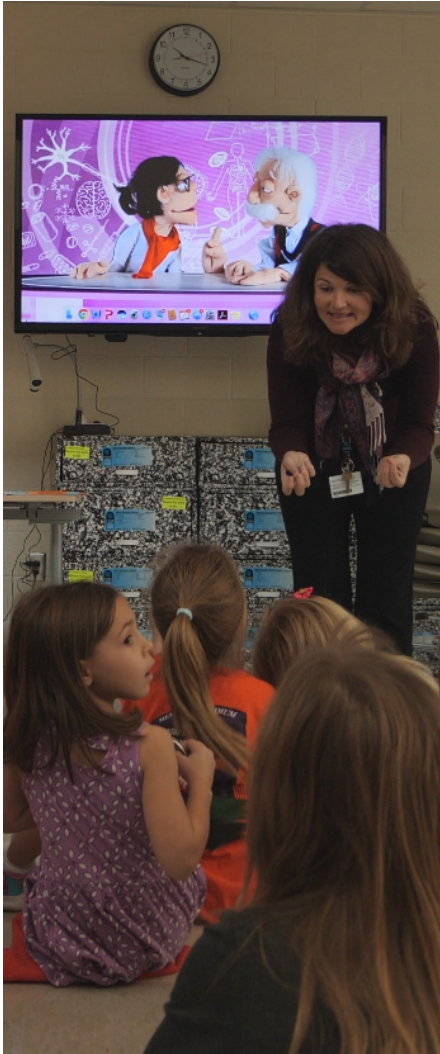


Nachdem die jungen Kinderuni-Besucher eine Vorlesung abgeschlossen haben, erhalten sie einen „Badge“, der dem jeweiligen Thema zugeordnet ist.

Die „Karriereleiter“ der Kinderuniversität sieht folgendermaßen aus:

FAKULTÄT „MENSCH“	FAKULTÄT „TECHNIK“	FAKULTÄT „NATUR“
Student		
Einführungsvideo ▶▶ Student		
Bachelor		
2 Vorlesungen ▶▶ B.A.	2 Vorlesungen ▶▶ B.Eng.	2 Vorlesungen ▶▶ B.Sc.
Master		
3 Vorlesungen ▶▶ M.A.	3 Vorlesungen ▶▶ M.Eng.	3 Vorlesungen ▶▶ M.Sc.
Doktor		
3 Vorlesungen ▶▶ Dr. med.	3 Vorlesungen ▶▶ Dr. tech.	3 Vorlesungen ▶▶ Dr. nat.
Juniorprofessor		
9 Vorlesungen ▶▶ Juniorprofessor		
Professor		
12 Vorlesungen ▶▶ Professor		





II. DIE KINDERUNI IM EINSATZ AN SCHULEN

Die Digitale Kinderuniversität kann für das schulische Lernen in verschiedenen Kontexten und Anwendungsbereichen verwendet werden. Die einzelnen Vorlesungen können im Unterricht passend zum Thema oder je nach Interesse der Lernenden außerhalb des Unterrichts oder in Verbindung mit anderen Fächern bearbeitet werden.

1. FÜR THEMENORIENTIERTEN DAF-UNTERRICHT

Die einzelnen Vorlesungen der Digitalen Kinderuni liefern Bausteine für den DaF-Unterricht. Das Ziel dabei ist Sprachenlernen im Rahmen von themenorientiertem Deutschunterricht. Die Deutschlehrkraft (eventuell mit einer Fachlehrkraft) kann das Thema der Vorlesung in den Unterricht integrieren, es erweitern und vertiefen.

Für Deutschlehrende, die die Digitale Kinderuni in ihren Unterricht integrieren wollen, werden didaktische Materialien mit Handlungsanweisungen und Arbeitsblättern angeboten.

2. FÜR CLIL-UNTERRICHT UND FÄCHERÜBERGREIFENDE PROJEKTE

Die einzelnen Vorlesungen können als Ergänzungsmaterial in den CLIL-Unterricht integriert werden. Die Absicht ist es, Wissen in bestimmten Fachbereichen mit Hilfe der Sprache zu erwerben. Der DaF-Unterricht kann dabei als sprachliche Vorbereitung für den CLIL-Unterricht dienen.

Die Lehrenden können die Arbeit im Rahmen des Unterrichts, aber auch extracurricular gestalten. Es wird die Gelegenheit gegeben, die Inhalte im Rahmen von fächerübergreifenden Projekten einzusetzen. In diesem Fall arbeiten Deutschlehrkräfte mit Fachlehrkräften zusammen.

Für diesen Anwendungsbereich werden ebenfalls interessierten Lehrenden didaktische Materialien angeboten.

III. DIE KINDERUNI LIVE

Die Digitale Kinderuniversität ist auch auf Präsenzveranstaltungen vertreten und bietet ein volles Programm mit Stationen, Workshops, Experimenten und Vorträgen. Gemeinsam mit den Netzwerkpartnern des Goethe-Instituts und in Kooperation mit Bildungseinrichtungen werden online Veranstaltungen konzipiert.

Weitere Informationen:
www.goethe.de/kinderuniindien



IV. PROJEKTPARTNER



BILDNACHWEISE

PHOTOGRAPHS 3 Aliona Kondyurina | 7 Artyom Goloshchapov | 8 Artyom Goloshchapov | 9 Viktor Dmitriev | 10 Ekaterina Anokhina | 11-12 KIDS interactive | 13 KIDS interactive | 15 KIDS interactive | 16 Aliona Kondyurina | 17-18 Allison Paul | 20 Viktor Dmitriev | 21 Allison Paul | 25 Viktor Dmitriev

Die Bildrechte für alle Fotos unterliegen dem Goethe-Institut.

V. IMPRESSUM

Goethe-Institut / Max Mueller Bhavan New Delhi

3, Kasturba Gandhi Marg, New
Delhi-110001, India

Tel.: +91 11 2347 1100

Fax: +91 11 2332 5534

goethe.de/newdelhi

Initiatoren und Projektleiter

DR. Anne Renate Schönhagen
Leiterin der Spracharbeit

Markus Kedziora
Leiter der Informations- und
Bibliotheksarbeit

Realisierung:

KIDS interactive GmbH

Die Agentur für junge Medien, Erfurt

Redaktion:

Dr. Anne Renate Schönhagen

Markus Kedziora

Anna Schüller

Zita Ratzenberger

Projektverantwortliche Indien

Preeti Shah

Bildungskooperation Deutsch

preeti.shah@goethe.de

**DEUTSCHE
DIGITALE
KINDER-
UNIVERSITÄT.**